

ATARI FALCON 030



Calamus SL 2002 est là !

Soyez à la pointe de la P.A.O. professionnelle

Les Frames s'emballent sous MagiC

Changez l'apparence de vos fenêtres

Sondigit

vieux mais puissant !





Encyclodino

Les dinosaures rejoignent les Atari







Calamus SL Lite + PDF Print

La solution la moins onéreuse du marché pour créer des fichiers PDF



Centurbo 060

Booster votre Falcon !



En Vrac :

- Cartes graphiques *- Find It 2* *- Trucs et astuces* *- Des news fraîches*



>> EDITO

Voici le nouveau numéro de AtTOS. Déjà le troisième de cette aventure commencée début septembre 2001. La fréquence de parution est donc plus que régulière. Cela témoigne de l'actualité du monde des ordinateurs TOS, pas aussi tarie (ah, tarie ?) que l'on voudrait bien nous le faire croire.
Ce qui risque à long terme de se tarir c'est notre bonne volonté. Nous faisons tout notre possible pour qu'il perdure une publication atariste en France. Force est de constater que vous êtes vraiment peu nombreux à mettre la main à la pâte et même à nous lire ! C'est votre fanzine et sans votre participation, il s'éteindra à petit feu.
Dans le monde Atari, tout le monde a besoin de tout le monde. A la rédaction de AtTOS, nous ne sommes pas des pro de la technique, de la programmation. Que nenni, nous réalisons un fanzine que nous pensons agréable, relativement bien écrit, etc. Il ne nous serait pas venu à l'idée de vouloir réaliser un logiciel. A l'inverse, vous avez tous des logiciels favoris dont vous pourriez faire découvrir à nos lecteurs, les inciter à s'y mettre par le biais de rubriques pratiques, etc.
Vous avez tous des talents. Certains sont plutôt graphistes, d'autres musiciens, etc.
Car finalement, le plus important n'est pas de savoir qu'il sort 40 logiciels toutes les heures mais plutôt comment se servir de tel ou tel type de logiciel, même s'ils sont peu nombreux. De même, certains ataristes ont eu des problèmes de configuration Internet, des problèmes avec leur Hadès, des problèmes sur Cubase, et les ont résolus. Pourquoi ne pas en parler ? Certains ont sûrement envie de se mettre à la programmation. Qui mieux que des déjà programmeurs pour les aiguiller ?
A travers ces remarques pêle-mêle, nous voulons attirer votre attention que tout est bon à prendre dans notre univers. Il faut miser sur la convivialité, sur l'entraide. Et AtTOS aimerait bien être le lien entre tous, ce qui unit, une sorte de référent pour l'univers TOS. Et autant le faire tant que la passion, la volonté sont là. C'est le cas pour le moment en ce qui nous concerne mais nous risquons fort de nous épuiser s'il y a trop peu d'intérêt manifesté par ceux à qui ce fanzine est destiné.
Bonne lecture. Nous restons ouverts à toute remarque, critique de votre part. Bonne année 2002 !

Rédacteur en chef :
Cyril alias RayXambeR

Ont participé à ce numéro :
Cyril alias Bibou
Pierre alias Rajah Lone
Thierry alias TMI

Remerciements :
Paul Caillet
Stéphane Perez
Sylvain Perchaud
Eric Reboux
Rodolphe Czuba
Didier Mequignon
Olivier Aichelbaum



par RayXambeR

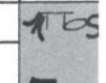
>> Sommaire pas sommaire !

Erratum : dossier windframes MagiC repoussé au prochain numéro car Interview Rodolphe Czuba oblige !

***Fanzine** AtTOS*

Matériel utilisé pour mener à bien cette mission de sauvegarde du monde TOS ;
Macintosh G4/466 MHz/384 Mo
Atari Falcon 030 + 14Mo + 15"

Logiciels utilisés et usés jusqu'à l'os :
Magicmac, Calamus SL 2000 le magnifique couplé à son mirifique module Filtre, Papyrus 7.58 (pour la saisie de texte et les tableaux), imprimante Epson stylus photo 870 LE, scanner Umax 1220S, Vision 4



par RayXambeR

>> En bref

Chu Chu Rocket dispo

Prévu pour ST, il fonctionne aussi sur Falcon. Il s'agit de l'adaptation du célèbre jeu de Sega disponible à l'origine sur la Dreamcast (puis adapté aussi sur Gameboy : faut bien vivre !) réalisée de main de maître par les Reservoir Gods. Le test en exclusivité intergalactique dans le AtTOS.

MagiCMaC sous X ?

Malheureusement non. En l'état MagiCMac est incapable de fonctionner sour MacOS X pour la bonne et simple raison que MagiCMac fait beaucoup d'appel au matériel et que cela est prohibé sous X et donc a-fortiori sous Classic. Il faudrait donc (mais c'est le cas de beaucoup de logiciels Mac) que MagiCMac soit reprogrammé spécialement pour le nouveau système d'Apple. Si dans un premier temps cela n'est pas vraiment important, dans le futur il faudrait arriver à le faire fonctionner sous Mac OS X car sinon beaucoup de monde passeront à côté car "ne fonctionne pas avec mon système" sera alors la raison de son échec. A suivre.



Des chiffres

Sur le fcsa, on a avancé les chiffres de 25000 personnes enregistrées à Papyrus (mais combien continuent de suivre le développement ?) et plus de 10000 pour Calamus. Et non ce n'est pas que pour le sol hexagonal mais pour le monde entier. Ca fait donc à la fois beaucoup et à la fois très peu car pour chaque pays il faut réaliser des traductions, des documentations dans la langue du pays. Mais on peut voir aisément qu'à partir de quelques milliers de personnes, un gros développement peut être viable. Nul besoin de centaines de millions de licences vendues de part le monde pour être rentables.

QNXframe et GNOMEframe

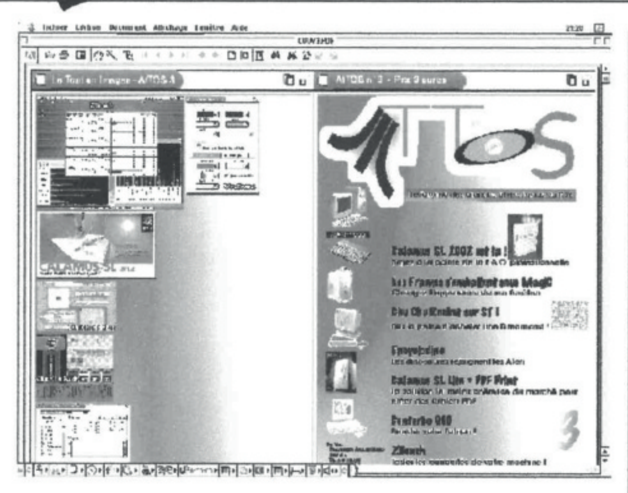
Réalisées par Zorro, il s'agit de deux windframe pour MagiC (Atari, Pc ou Mac). Cela nous fait donc dorénavant au moins quatre winframe si l'on compte celle de Natframe du groupe nature, celle de Eric Reboux. Allez jeter un oeil sur notre mini-dossier qui vous les présente toutes. A vous d'adopter celle qui convient le plus à votre style !

PDFPrint

Il est dorénavant distribué aussi par Europe Shareware au prix de 78



>> En Bref



euros. Une baisse conséquente qui, couplé à Calamus Lite par exemple, en fait une solution sans concurrence toute machine confondue en terme de prix.

Un cadeau (gratuit !) idéal pour Noël

Rajah Lone l'avait promis. Son DGem doit sortir pour Noël. Pour rappel il s'agit d'une retranscription du mythique Dungeon Master afin qu'il soit utilisable sous interface Gem et donc par toutes les machines Atari y compris les clones ! Apparemment il s'agit d'un véritable travail d'orfèvre avec la quasi réécriture de l'intégralité du programme. Précisons qu'il faut que vous soyez en possession de la version originale de Dungeon Master pour ne pas vous complaire dans une sorte d'illégalité. Test dans le prochain AtTOS évidemment !

Sans Turbo tu n'es rien !

La Centurbo 060 arrive ! Elle est finalisée mais il reste à la tester de fond en comble et cela peut prendre un certain temps. En tous cas, voilà une nouvelle agréable car un Falcon couplé à la bête, deviendrait l'arme absolue

On boxe et on est quitte après

Boxkite, un excellent sélecteur de fichiers (car très complet), est disponible en version 2.31 mais uniquement en allemand pour le moment.

Ca démange sous les SL...

Le nouveau Calamus SL est là, en version 2002. Les améliorations sont nombreuses. Citons la gestion des calques à la Photoshop (de plus, un module est en développement afin de récupérer les fichiers PSD), la prévisualisation du document avant chargement, la prévisualisation à l'écran du document tel qu'il sera

par RayXambeR

>> En Bref



importé et traduit par Cybèle Maia Graphique.

imposé, tramé au flashage, la possibilité d'éditer la palette d'une image gif par exemple (ceci étant très utile pour les travaux en bichromie, trichromie ou quadichromie. La souplesse de Calamus permettant de changer pour tout le document simultanément une ou plusieurs couleurs sans devoir effectuer cette manipulation sur chaque illustration !), la gestion des réglettes entièrement revue, etc. Signalons que quelques modules ne fonctionnent plus et sont (ou seront) mis à jour gratuitement. Calamus fonctionne indifféremment sur Mac (via MagiCMac), sur PC et sur compatibles TOS (Atari et clones). Il est

www.cybele-maia.net
infos@cybele-maia.net

Le DivX aime l'Atari

Non content d'être utilisable avec Aniplayer (OpendivX seulement), le format divX permet aux fabuleuses demos du Falcon de pouvoir s'exporter. En effet, Stéphane Perez, M. Toxic Mag a eu la bonne idée de placer sur deux CD au format divX une très grande partie des plus récentes demos Falcon ! Enfin l'occasion aux PCistes de se rendre compte de la grande qualité des réalisations Falcon. A télécharger en ftp (mais vaut mieux avoir l'adsl !). On en parle dans le prochain numéro.

Aniplayer 2.18 Xmas

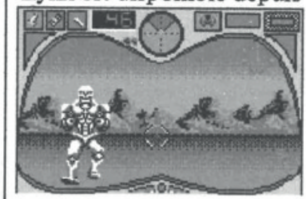
est disponible depuis fin décembre. Une archive de 1,5 Mo à télécharger. C'est fou comme ce logiciel grossit régulièrement. Pour le plus grand plaisir des ataristes !

ZBench 0.9

Il est dispo et on en parle le prochain numéro. Ce logiciel permet de tester les capacités de votre bécane. Admirer la capture d'écran sur le tout en images de AtTOS !

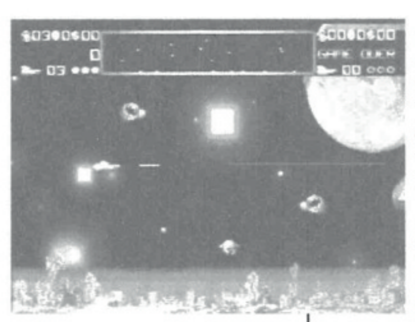
En vrac...

Cybervirus le nouveau jeu Lynx est disponible depuis



Novembre (Pub : testé dans Revival 15 !) en version spéciale Cinciclassic mais il a été réédité en version "normale" avec plus de missions notamment. A commander chez Songbird Productions.

>> En bref



Cette société doit aussi éditer prochainement Protector Special Edition sur Jaguar (dont les graphismes semblent bien supérieurs à la première mouture). Alors si vous ne possédez pas encore Protector, jetez-vous sur cette nouvelle version encore plus aboutie. D'accord c'est cher mais quand on aime on ne compte pas. Plein de nouveaux jeux Atari 2600 ont vu le jour récemment. Le plein d'infos dans Revival évidemment dont le spécial News et Tests vient de sortir. Au menu, de nombreux tests de jeux 2600 et plein d'infos comme toujours.

Bien que la CT060 ne soit toujours pas encore sortie, Didier Mequignon a déjà créé un logiciel pour elle !. Ce logiciel permet grosso modo de prendre le pouls de votre Falcon ainsi accéléré. Ne rigolez pas on peut prendre la température !

Pour finir, citons le développement d'un nouveau logiciel de navigation Internet appelé Highwire qui semble devoir être open source (http://highwire.atari-users.net), la présence d'une nouvelle mise à jour de MyMail (1.53) http://www2.tripnet.se/%7Erikhall/programs/mymail.html et une mise à jour de Porthos (la 1.28) sur le http://www.dsd.net (merci à Eric Reboux pour ces dernières infos).

Aussi Jean-Jacques Goldman semble utiliser encore un Atari pour réaliser ses albums. C'est ce qui est apparu avec surprise à de nombreux ataristes lors du fréquenstar de décembre. Finalement le gros avantage d'un Atari est d'être reconnaissable au premier coup d'oeil (par un atariste cela s'entend !) Mais que cela ne soit pas la seule raison pour vous faire acheter le dernier album de JJG...

C'est tout pour ce AtTOS numéro 3...

Echantillonner sous MagiCMac

Pour échantillonner des fichiers audio sous MagiCMac cela est possible grâce à Sondigit (testé dans ce numéro) accompagné d'un driver MagiC Sound (disponible sur le site de Didier Mequignon, l'auteur de Sondigit et Aniplayer) car MacSound ne fait que la lecture et non l'enregistrement. Il y a un CPX qui choisit le source sonore, après c'est le driver qui fait le travail en appelant le Sound Input Device d'Apple.



par RayXambeR, PDFprinteR !

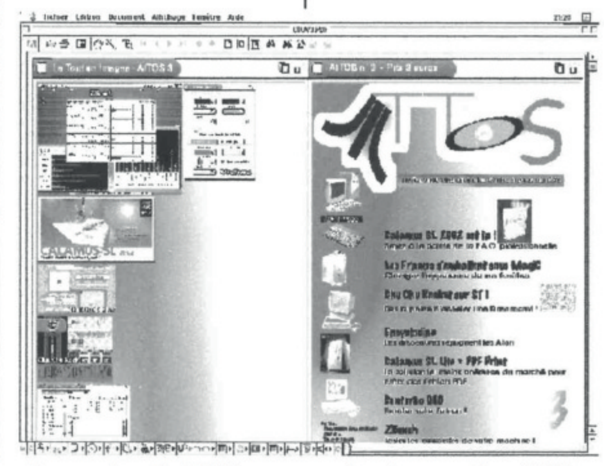
>> PDF Print Calamus

testé sur MagiCMac

Calamus l'acrobat !

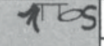
> Editeur :	*Invers*
> Type :	*export PDF*
> Date :	*2001*
> Màj possible ?	
> Machines :	*toutes*

S'il est un logiciel qui tente d'être universel, c'est bien Calamus. Ce ténor de la P.A.O., non content de s'accomoder de la machine l'accueillant par le biais de MagicPC et MagiCMac, permet à loisir de créer des fichiers EPS, Postcript, Tiff, que ce soit en standard ou par le biais de modules addition-nels.
C'est d'ailleurs cette architecture modulaire qui lui permet aujourd'hui d'être la solution la plus avantageuse pour créer des fichiers PDF (Calamus SL Lite et PDFPrint reviennent à moins de 900F à eux deux). Ce format s'imposant de plus en plus pour l'échange de fichiers, il lui fallait se mettre à jour. C'est chose faite et bien faite. Ce petit module (à peine 60 ko) sera à copier dans le dossier Imprimer de Calamus avant de lancer ce dernier. Il vous suffira, une fois votre document créé, de l'imprimer en remplaçant votre driver d'imprimante habituel par le driver pdfprint. En cliquant sur l'icône Information, il vous sera possible de déterminer la résolution de sortie, au centième de dpi près, et si vous la voulez en noir et blanc, en niveaux de gris (avec valeur de trame paramétrable), en RVB ou CMYK (pour les professionnels). Et hop, votre fichier CDK (Calamus Dokument) devient un fichier PDF. Simple, non ? Le résultat est impeccable. Rappelons que Calamus nécessite de posséder le système d'exploitation MagiCMac pour fonctionner (prix 99 euros). Et même avec lui, le montant total ne dépassera pas 1500F, soit beaucoup moins que la solution made in Adobe. PDFPrint est l'oeuvre de Invers Software. Traduction française par Europe Shareware. En vente chez Cybèle Maia Graphique et Europe Shareware.



la couverture de AtTOS, encore en chantier, exportée en PDF.

http://www.calamus.net ou http://www.europe-shareware.org



par "divers" !

>> Pêle – Mêle

◆ Emulateur de minitel Swiftel
Bien veiller à ce que les réglages du port série soient identiques dans le panneau de contrôle et dans le logiciel (7 bits pairs, 1 stop sans protocole). Sinon il y a des caractères inexploitables.

◆ WenSuite
Le fait de mettre le dossier NEWS sur une autre partition que le logiciel semble régler mes problèmes de création de nouveau message dans les forums. Mais ça fini par recommencer au bout d'un certains temps. J'aimerais savoir comment OXO gère l'accès aux fichiers. (NDLR : à mon avis c'est pas pour tout de suite !)



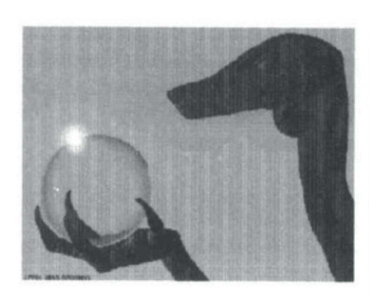
Aussi, pour envoyer un message à plusieurs destinataires, créer le message pour une personne puis l'enregistrer. Le rouvrir et aller dans le carnet d'adresses. Cliquer (droite) sur un autre destinataire et cliquer sur Add:To.
Le destinataire s'ajoute. Inconvénient, les destinataires doivent être dans le carnet. Une personne m'a écrit pour me dire que chez elle ça plante.
Par contre cette méthode n'est pas valable pour les news.

Olivier Vanoni

◆ Pour savoir quelles imprimantes connecter sur vos Atari, allez jeter un oeil sur http://www.nvdi.de le site de NVDI (qui gère les imprimantes sous environnement Atari. Seul Calamus peut passer outre avec ses propres drivers) qui affichera les listes des imprimantes gérées. Ne perdez pas de vue qu'une imprimante non référencée a de fortes chances de fonctionner quand même avec un autre driver. Bien souvent les constructeurs ne modifient pas grand'chose d'une version à l'autre. Le mieux étant de faire des essais. Certains magasins spécialisés acceptent que vous ameniez votre ordinateur et que vous testiez si votre imprimante fonctionne. Cela sous-entend d'acheter les rares imprimantes en fonctionnement dans le magasin (ils ne vont pas en ouvrir une pour vous) et de l'acheter dans le même magasin si ça fonctionne (car sinon ils vont faire la gueule !). Sinon sous MagiCMac on n'est pas embêté puisqu'on utilise les drivers du Mac :))

par Cyril alias Bibou

>> Encyclodino (1)



> Editeur : *Bruno Bégni*

> Type : *encyclopédie*

> Date : *???*

> Màj possible ?

> Machines : *falcon, TT*

Encyclo dino est un logiciel original pour nos machines puisqu'il s'agit d'une encyclopédie illustrée, sur le thème de la préhistoire. C'est la première et la seule encyclopédie en français, à ce jour, disponible sur nos machines. (NDLR : un CDRom de Midi Comédie avait déjà tenté de faire un CD interactif en utilisant Overlay 2)

Qui ?

Ce logiciel a été réalisé par Bruno Bégni, un passionné d'Atari et de préhistoire. Il a effectué un travail de titan afin de collecter, trier et répertorier les sons, images et vidéos se rapportant à ce sujet et a compilé le tout sous Overlay 2.

Configuration / Installation :

Encyclodino fonctionne sur Falcon/TT/Hades 040/060 (peut-être Milan ?) en résolution 600*400 avec 256 couleurs et 4 Mo de ram pour la version démo. La version finale, elle, demandera un minimum de 8 Mo de ram et une résolution de 640*480 et 256 couleurs. Le programme se compose de deux archives au format ZIP, qui, une fois décompactées, demanderont 3.7 Mo d'espace libre sur le disque dur.

L'interface :

Elle est superbe! Inspirée des icônes de navigateurs internet, elle est sobre et efficace. On peut avancer, reculer d'une page, remonter d'un niveau, accéder à la carte





TEST

par Cyril alias Bibou

›› Encyclodino (2)



représentant la localisation des fossiles, écouter un commentaire à chaque écran que vous consultez (carte, schéma, photo), voir une vidéo (non disponible dans la version actuelle), appeler l'aide,...

Et alors ?

Eh bien, c'est du tout bon! La qualité graphique est étonnante et le terme de multimédia prend ici tout son sens. Nous avons là une base de données avec des images, des textes explicatifs, des sons, bref du multimédia, du vrai et interactif en plus ! Vous trouverez des snaps de ce logiciel avec, en prime, une photo de l'auteur.

Mais...

Eh, oui!!! Il y a un mais et de taille : à l'heure actuelle, ce logiciel reste a l'état de démo et ne semble plus être mis à jour (la dernière remontant à avril 2000). De plus, ayant trouvé cette démo géniale, j'ai envoyé un mail à son auteur qui m'a répondu que cette encyclopédie resterait malheureusement un projet vu l'état de la scène atariste et le peu de temps dont il dispose.

Conclusion :

Vous l'avez compris, j'ai été complètement emballé par Encyclodino. C'est un superbe logiciel qui nous montre que nos Atari peuvent soutenir la comparaison face aux autres plates-formes (je ne nommerai pas celle qui me vient à l'esprit car on en parle déjà trop (mais je pense que vous avez deviné) et ce tapage médiatique fait beaucoup de bruit pour rien) (NDLR : faut pas exagérer quand même car Overlay 2 est limité à 256 couleurs et par la RAM disponible. On fait donc bien mieux sur les autres plateformes...). Il est, cependant, vraiment dommage qu'il reste à l'état de démo. Alors, si vous êtes aussi dégoûtés que moi de voir cette encyclopédie inachevée, n'hésitez pas à le bombarder de mails. Peut-être reprendra-t-il le développement s'il se sent soutenu par la population atariste...





par RayXambeR, trouveuR !

>> Find it 2.01

testé sur MagiCMac

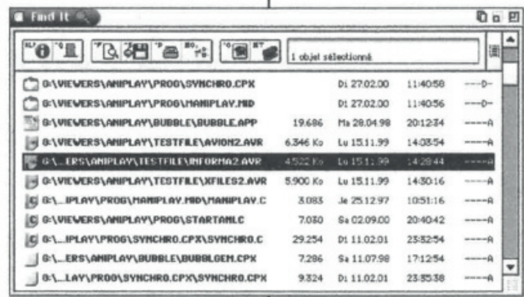


> Editeur :	*Eric Reboux Software*
> Type :	*recherche de fichiers*
> Date :	*2001*
> Màj possible ?	*oui*
> Machines :	*toutes*

Find it 2 est sans conteste le plus puissant logiciel de recherche de fichiers égarés sur votre disque dur. Dépouillé à l'extrême mais efficace, sa puissance lui permet d'égaler Sherlock sur Macintosh. Tout est possible : donner le nom du fichier, son extension, ne rechercher qu'un fichier, un dossier ou les deux, sur un ou plusieurs lecteurs, donner la date et l'horaire de création et effectuer une recherche avant, après, à cette date. Et même entre deux dates !

On peut encore donner la taille en octets et faire une recherche sur un fichier de taille supérieure, inférieure, égale à , différente de, entre deux valeurs. On peut aussi préciser s'il s'agit d'un fichier caché, système, protégé, archivé. Bref, le tableau est plutôt complet et la recherche assez rapide (un peu moins rapide que Sherlock quand même). En tous cas, pour une utilisation sous MagiC, Find It est nettement supérieur à la recherche prévue par Jinne par exemple.

Find It est donc l'indispensable outil de recherche d'éléments de votre ordinateur et il ne vous ruinera pas.
http://ers.free.fr





par RayXambeR, fan d'InveRs !

>> Calamus SL Lite



> Editeur : *Invers Software*
>
> Type : *P.A.O.*
>
> Date :
>
> Màj possible ? *non*
>
> Machines : *Toutes*

Il existe dorénavant une version épurée de Calamus SL qui reprend les différentes fonctions de SL 2000 (pas la SL2002 fraîchement sortie) à quelques détails près (disparition du module Toolbox Plus par exemple). L'inconvénient majeur, mais il est de taille, est que le logiciel est bridé et qu'il est donc impossible de lui adjoindre des modules puissants tels Filtre, Paint ou Merge. Cette version, presque donnée (350F seulement !), permet une habile segmentation du marché. D'un côté les "amateurs" (reprenons une formule de AVosMac : amateur = celui qui aime) qui trouveront là un logiciel pointu et précis mais bridé. De l'autre, les professionnels (qui aiment aussi !) qui se tourneront tout naturellement vers SL 2002 version complète (4200F). C'est plutôt bien senti de la part de Invers Software. Le seul bémol sera du côté du prix terriblement ridicule. Ce qui fera dire à certains, élevés au XPress à plus de 10000F, que "c'est que Calamus ne doit pas être très puissant s'il est à ce prix". C'est aussi un risque de "dégoûter" ceux qui ont acheté leur Calamus SL au prix fort, qui ont fait des mises à jour régulières (dans les 600/700 F à chaque fois) et qui se rendent compte que la version Lite leur aurait suffit. Je verrais plutôt un SL Lite aux alentours de 900F mais qui contiendrait MagicMac, MagicPC ou MagiC selon la machine à laquelle il se destine. Car la SL Lite n'intéressera que les ataristes. Dire à un possesseur de mac qu'il va payer son logiciel seulement 350F mais qu'il lui faudra rajouter 650F pour acquérir MagiCMac, soit 1000F au total, ne semble pas être la meilleure formule pour en vendre des wagons.

Affaire à suivre. Espérons seulement que les effets pervers (baisse de ventes de Calamus SL version complète) ne soient pas importants.

>> URL Atari

Sites Atari & TOS :

MyMail : http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
AtariICQ : http://hem.passagen.se/gokmase/atari/ataricq/index.htm
Bit Bopper : http://www.owonder.com/bitbopper/index.html
BoinkOut : http://www.netset.com/~baldrick/boinkout2.html
Gemgraph : http://perso.club-internet.fr/letirant/
Start me Up : http://atari.transaction.free.fr/interactive/software/start.htm
Appline : http://atari.transaction.free.fr/interactive/software/applne.htm
Tales of Tamar : http://kawecki.atari.org/
Pinball Dreams : http://www.fatal-design.com/pinball/
Pentagon & Orb & Asteroids : http://gem.win.co.nz/mario/software/
Fanwor : http://www.uni-ulm.de/~s_thuth/atari/fanwor_e.html
Cyber Race : http://www.jumpgates.com/skydiver/e/neptun/c_race.html
Europe Shareware (traduction et importation de logiciels Atari, Mac, Java) : http://www.europe-shareware.org
Charte graphique de Paul Caillet pour site web (paulcaillet@ifrance.com) :
http://musique.atari.org, http://atari.music.free.fr, http://transaction.atari.org
Site de Pascal Ricard : http://paricard.free.fr/index.html
Icon Extract 1.2 et Hardware 2.0 pour Falcon 030 : http://perso.club-internet.fr/lafabrie/index.html
GemTidy (permet de vérifier et corriger la validité des pages HTML créées avec Luna) : http://gemtidy.free.fr
Luna Text Compiler (permet de gérer des projets facilement):
http://www.europe-shareware.org/atari/logiciels/ltc.html
Eric reboux Software : http://ers.free.fr
Site de Pierre Tonthat (Joe, fVDI, etc.) : http://rajah.atari.org/
Site de Didier Mequignon : http://aniplayer.org
Rodolphe Czuba (CT2 et CT060) : http://czuba-tech.com
Calamus (Invers Software) : http://www.calamus.net
Papyrus (ROM Logicware) : http://www.rom-logicware.de
TNTMag (Mountain, etc...) : http://perso.club-internet.fr/vanel/
Medusa Systems (Medusa, Hadès, Pegasus) : http//www.kingx.com/kingx/medusa
UTSI : http://home.tiscalinet.be/dipching_drulkhor/PRG-IND/htm ou http://utsi.atari.org
NVDI : http://www.nvdi.de
AtTOS (!) : http://rayxamber.free.fr ou http://rayxamber.atari.org

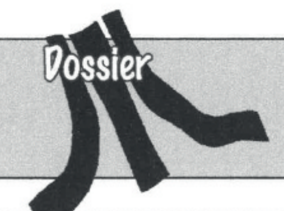
Un bon moyen de trouver rapidement des URL est le http://www.atari.org/services/list.php3 ou http://links.atari.org classé par programmeur, compagnie, hardware, etc.

Sites Macintosh :

Pixel Toy (macintosh) : http://www.lairware.com

Adresses :

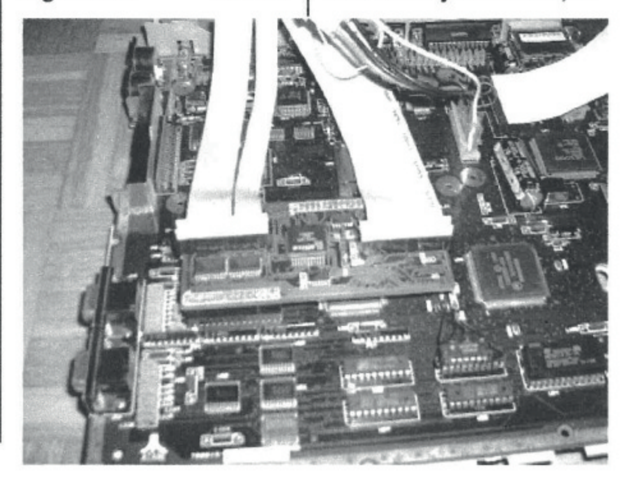
A.P.A.K. - 5, rue des Suisses - 75014 PARIS - 01. 64. 49. 38. 04 - kany@apak.net - http://www.apak.net
MI RO BRO - 70, rue des martyrs - 75009 - 01. 42. 81. 92. 89
Sunnyvale Computer - BP 704 - 42950 Saint-Etienne Cedex 9 - 04. 77. 93. 12. 66 - http://www.sunnyvale-computer.com



>> Cartes graphiques

Petites précisions sur la programmation avec cartes graphiques sur Atari et destinées à l'usage des coders plus ou moins paresseux.
(NDR : c'est assez provoc ou j'en fais plus ?)
(NDLR : non ça ira comme ça, il ne reste plus que deux lecteurs... toi et moi !)

En préambule et pour prolonger l'article sur l'Eclipse paru sur http://rajah.atari.org/eclipse/, on peut signaler que le driver de la carte graphique ATI RageIIc a récemment été mis à jour, corrigeant certains problèmes de couleurs. Le mode TC16 est maintenant fort agréable. Mais si l'on s'extasie devant le nombre de couleurs, la relative vitesse de l'affichage, devant CAB qui carbure sans tramage ni scintillement ou les logiciels de retouche comme Digital Lab... l'on s'aperçoit que les jeux manquent, ou qu'il y a besoin de rebooter sur le vieux Videl (oui, goodie but oldie!) pour admirer les belles démos du Falcon.
Oh certes, il y a bien quelques classiques sous GEM, tel que BoinkOut, Asteroids (qui ne rame plus sur l'Eclipse), Elite (mais il faut un Milan), Doom (Merci PM ;-)) ou encore quelques essais ou embryon comme le DGEM de votre serviteur... Mais pas de jeux bien bourrins où l'on s'éclate comme au bon vieux temps. Il est regrettable d'avoir upgradé une machine ou bien acheté une nouvelle pour au final retourner sur un bon vieux ST où l'on retrouve les joies de Forgotten Worlds, Frontier Elite 2, Populous, Xenon2... Et cela ne va pas s'arranger : TT avec carte NOVA, Falcon et Eclipse, ou Milan/Hades pour l'instant. Bientôt, ce sera Pegasus, prometteuse CT060 avec carte graphique sur hypothétique port AGP... Et je ne vous parle pas sur Aranym ni MagiCMac.
Bien sûr il y a le GEM, et

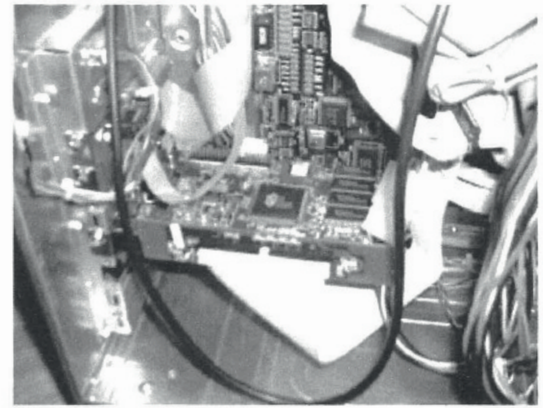




par Rajah Lone

>> Cartes graphiques

la VDI pour être compatible avec toutes les cartes graphiques de la Terre (voire même jusqu'à Mimas/Saturne). Mais qui ne s'est pas plaint de la lenteur du GEM ? Deux choix alors : Compatible, je passe par une API nommé VDI Si votre jeu n'a pas besoin de la vitesse pour être agréable, alors il faudra mieux être GEM. Ce serait un clone de Defender Of the Crown, un Civilization, une Teenage Queen ou un BarBarian (de Psygnosis)... Voir les nombreuses documentations développeurs à ce sujet. Mais une précision qui a son pesant de cacahouètes : ce n'est pas obligatoire d'être dans une fenêtre !!!! Si les fenêtres sont bien pour le multitâche et swapper entre les différentes applications en mémoire, vous pouvez supposer fort justement que le joueur n'en n'aura que



faire, étant donné qu'il totalement accaparé par son jeu.
On peut ainsi faire de la VDI sans utiliser à fond l'AES. On récupère l'ap_id via appl_init et zou !!! on gèle les autres applications avec un wind_update ou mieux en appelant le screen manager de MagiC. Et ensuite on peut faire comme chez soi, via les fonctions VDI, dont la légendaire vro_cpyfm. Bien sûr, il faut être propre : mallocs système, gestion du disque via gemdos, etc. Le tout est de retrouver le système et sa configuration dans l'état avant votre jeu ou démo ait pris le contrôle total, et provoquer le redraw de l'ensemble avec un form_dial.

Indolent, je code direct sur l'écran.

Si votre jeu est le clone parfait de Xenon2 mais avec plus que les 16 couleurs d'origine, alors la relative lenteur du GEM peut faire obstacle. J'ai quelques doutes avec un 060 et un accès PCI en DMA, mais on n'est jamais sûr de rien... Donc accès direct à la



par Rajah Lone

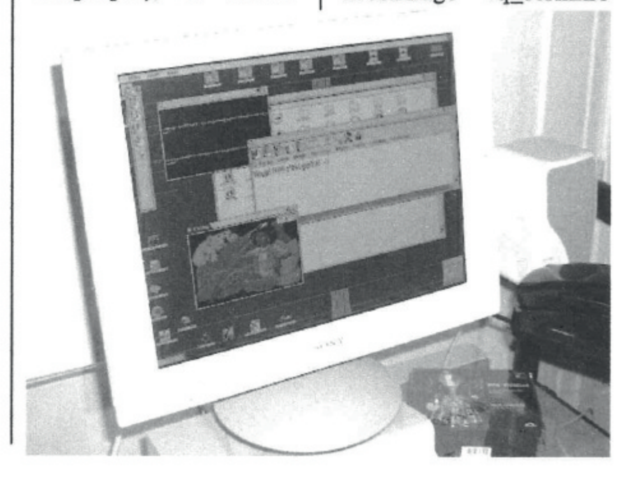
>> Cartes graphiques

mémoire vidéo. Mais par pitié !!!!!! Testez avant le type d'écran sur lequel vous allez blitter vos grafx.

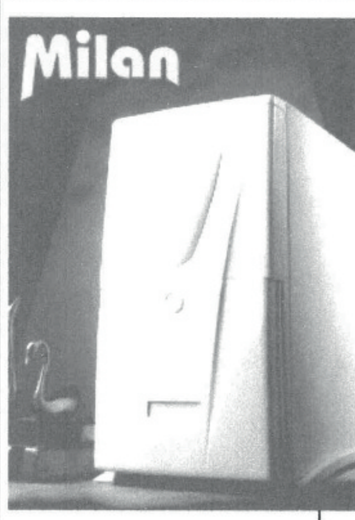
Utilisez pour cela la fonction vq_scnrinfo, qui décrit en détails la structure de l'écran : largeur, hauteur, organisation des bits, type
Intel ou Motorola et même l'adresse mémoire de l'écran. Et ne pas passer par LogBase/PhysBase (on dit aussi Xbios(5)) car ces dernières peuvent pointer sur le vieux processeur graphique, tel le Videl. La fonction vq_scrninfo est bien détaillée dans la doc-dev de NVDI, du Compendium et fait même l'objet d'un article dans le bon vieux STimulus (http://rajah.atari.org/QM/). Les drivers pour les cartes graphiques, ainsi que NVDI, ont pris la bonne habitude de renseigner correctement cette fonction. Après ça, vous faites ce que vous voulez.

Il y a cependant une ombre au tableau, une couille dans le délicat velouté d'asperges : au niveau de l'organisation des bits des pixels en mode TC. Intel ou Motorola ? Car pour être compatible avec le vieux bureau Atari (qui, comme on le sait depuis toujours, se croit chez lui, manque
de respect à l'OS et peek dans la ROM comme un malpropre), le driver doit faire un byte-swaping. Les informations dans le vq_scnrinfo sont ainsi de type Motorola, on manipule donc du Motorola, le vro_cpyfm fait un byte-swapping, et on obtient des pixels au format Intel sur la carte graphique. C'est ce qui se passe avec le driver de l'Eclipse/RageIIc et, je suppute fortement, avec le Milan. Et à moins de patcher fortement le bureau/TOS du Falcon, ce sera la même chose pour CT060/AGP.

Dommage vq_scrninfo



>> Cartes graphiques



n'est fiable que si l'on veut faire du GEM pur, c'est-à-dire employer vro_cpyfm. Pour savoir s'il y a byte-swapping, et bien on peut par exemple écrire un pixel en 0,0 de valeur 1 (sur 16 bits, mode TC15/16) et lire ensuite directement (adresse écran obtenue avec vq_scrninfo, si vous avez suivi) une valeur 1 (pas de changement) ou bien 256 (la couille dont nous parlions). On peut ainsi déduire le VRAI format des pixels et y aller. (La démonstration est différente pour le mode TC24/32 bien sûr ;-)).

La voie royale

Le dernier paragraphe introduit la méthode parfaite, employée par exemple avec CAB, les routines XRSRC (chargement des icônes couleurs dont les sources sont disponibles), et je suppose GemView. Il s'agit d'écrire un pixel rouge, puis vert, puis bleu en 0,0 toujours avec vro_cpyfm, et lire le résultat pour chaque pixel, non pas via lecture directe à l'écran, mais avec un autre vro_cpyfm (écran vers mémoire) ou bien avec v_get_pixel (pas toujours fiable chez les vieux drivers). De là on peut déduire le format des pixels à envoyer. C'est ainsi que CAB ou GemView affichent leur images correctement, sur n'importe quelle carte graphique même la première qui ait existé sur 'Tari, sans même l'aide d'un vq_scrninfo.

Le temps n'est pas important...

Toutes mes excuses pour le côté provoc du titre de cet article et du ton présomptueux de mon discours. "Pour qui il se prend, ce lamer de mes deux ?". Ben pour un gentil atariste qui aimerait profiter de sa machine. On ne demande pas encore d'exploiter les fonctions 3D de l'ATI Rage... Si cela est vraiment gênant, gonflant, pas rentable de faire des jeux pour les Atari Next Generation, libre à vous. Mais ce serait dommage de dire que c'est un défi que vous n'avez pas relevé ;-)

photos prises sur le site de Rajah lone



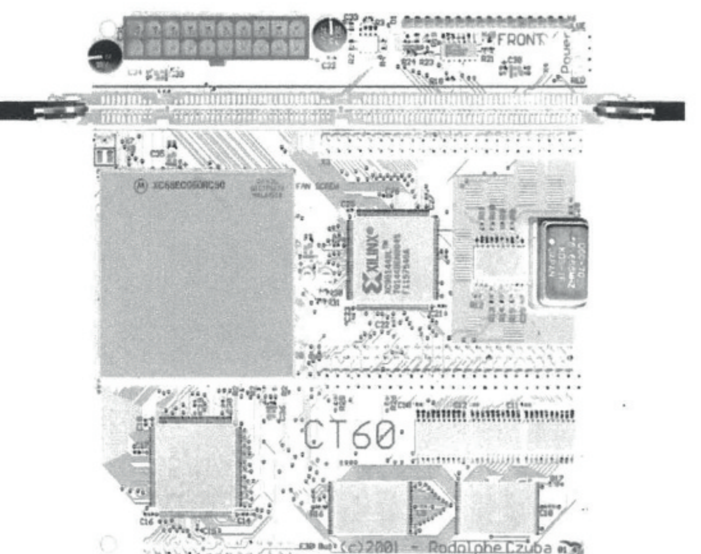
par RayXambeR, intervieweR !

>> Centurbo 060

Qui de mieux placé que le développeur, Rodolphe Czuba, pour parler de la prochaine carte accélératrice à venir sur Falcon ?
Nous vous proposons donc une sorte de mini-interview qui en appellera certainement d'autres.

► Il n'y a aucune nouvelle sur la Tempest (carte accélératrice plus ou moins à base de PPC). La CT060 est-elle maintenant sans concurrence ? Quid de la carte Phantom ?

Je ne crois pas que la tempest sorte un jour...d'abord Ça fait maintenant 5 ans et ça devient ridicule ! Ensuite, l'auteur de l'OS avec émulation ne donne plus signe de vie...(à lire depuis peu sur la page de Cortex (qui se ridiculise un peu plus)), et il semble bien qu'il soit totalment indépendant de Cortex (c'est un suédois) ! En fait ce que je pense c'est que le seul gars qui s'occupe encore de Cortex a voulu 'se la jouer' en annonçant un projet PPC CHEZ Cortex alors que le hard comme le soft sont fait par 2 braves gars indépendants qui font cela pour s'occuper le dimanche et avancent donc tout doucement voir pas du tout....et je croix qu'il n'y a jamais eu aucun accord ou contrat entre ces 2 personnes et Cortex !
Je ne croix pas que la CT60 ait eu de la concurrence et je doute qu'une autre carte à base de 060 sorte...d'ailleurs y a t'il eu une autre carte avec un 030 à 50 MHz pour falcon ?? Il n'y a presque plus de développements hards (sérieux) sur falcon... Quant à la Phantom, après avoir lu et vu le site je pensais que c'était une bonne carte pour booster un peu la carte mère (et je la recommandais même sur mon site), et puis j'ai eu des échos négatifs de certains comme quoi il y aurait aussi parfois des problèmes de transferts SDMA (SCSI et audio). En fait à part les CT1 mise à jour et les CT2, je croix que



> > Centurbo 060

toutes les autres accélérations (dont la Nemesis !) n'ont pas résolu le problème des transferts du SDMA...

► La compatibilité au niveau hardware est annoncée, mais qu'en est-il de la compatibilité soft, en particulier avec les programmes gérant ou dépendants de la MMU ? (Mémoire protégée de MiNT, MAGicTOROM, PCI BIOS de l'Eclipse, Outside, etc)

Je vais répondre brièvement à la place de Xavier mais c'est pas mon domaine : La PMMU du 060 est différente de celle du 030, donc les programmes qui tentent une modification de l'arbre PMMU, ne fonctionnent pas car ils essaient de modifier un arbre de 030 !

► Peut-on espérer le add-on pour ports PCI et AGP ? Si oui, pour quand ?

Oui on peut espérer ;-)
Je ne sais pas encore, j'attends une réponse pour un nouveau design sur du RISC pour mi-janvier et de là découlera mon planning des 6 mois à venir.

► Comment organiser le tout dans une tour ?

La CT60 a tout ce qu'il faut pour une tour ATX : connecteurs LEDs et bouttons de façade, connecteur d'alim, et pour le PCI, je pense faire une carte en 2 morceaux : celui avec les connecteur PCI pouvant donc utiliser des baies PCI du tower. L'autre morceau étant pluggué sur la CT60 et les 2 morceaux
étant reliés par une nappe qui devra être assez courte. Ceci permet aussi au falcon d'origine de sortir l'interface PCI du boitier.

**► Le 060 et le Falcon existent depuis longtemps. Pourquoi une carte accélératrice à base de ce processeur (68060) ne sort qu'une dizaine d'années après la naissance de cet ordinateur ?
N'était-ce pas déjà possible à l'époque de la CT2 ? A moins que ce ne soit une question de coût ?**

Déja, le 060 est sorti un an APRES le Falcon et 2 ans après la conception du Falcon... Ensuite il est clair que je n'avais pas les connaissances et l'expérience du design hard que j'ai acquises peu à peu (CT2, Phenix, Déesse, Riored). De plus, et là c'est propre au Falcon, la CT2 était une étape INDISPENSABLE pour comprendre et maîtrser le hard (buggué) du Falcon. Il y a aussi le fait qu'il y a quelques années internet démarrait et il était beaucoup plus difficile de trouver des bonnes sources en 060 à bon prix, et on pensait à tort que ce 060 était hors de prix....faute d'en trouver pas cher ou d'en trouver tout court d'ailleurs ! En fait c'est loin d'être le cas même si on a bien plus puissant pour moins cher de nos jours... Pour ce qui est du coût, j'ai aussi mon assembleur qui a fait des progrès avec une centrale d'achat de composants... Et je le laisse tout fournir sauf les 060.

► Y a-t-il eu de nombreux dommages générés par l'installation d'une CT2 dans un Falcon ?

Aucun à ma connaissance, à part quelques-uns qui ont coupé une piste passant sous un ACIA parce qu'ils utilisaient un outils un peu



par RayXambeR, intervieweR !

› › Centurbo 060

trop long et 'violent' pour couper les broche 3 et 4. Aucune machine sur les 241 n'a vu ses composants cramer, alors que certaines mauvaises langues françaises prétendaient que le VIDEL ne tenait pas les 50 MHz !

► Quelques mots sur le projet RioRed ? est-ce secret-défense, est-il abandonné ?

Il y a 2 produits : Riored qui est une carte mère bi-PPC et dont la conception a été arrêté en juin 2000 et Riored-J qui est un projet un peu secret encore basé sur du PPC mais utilisant une carte mère PC et permettant de booter avec différents OS dont Amiga OS 4, puisque on est en bonne voie de signer quelque chose de ce côté-là.... Je regrette que du côté du monde Atari personne ne se soit porté volontaire pour porter le TOS sur PPC. Et pour Mint, y a des gens comme Franck Nauman qui ont refusé pour Riored et qui maintenant, parait-il, le ferait pour la carte PegasOS, retournement d'avis un peu tardif... et puis ça reste (Free?)Mint et c'est pas aussi simple à utiliser que TOS ou MagiC. Franchement l'idéal ce serait un portage de MagiC et je pense que j'irai moi-même au front des démarches pour cela...

► Avez-vous d'autres projets en tête pour le monde Atari ?

La carte PCI ou PCI/AGP et puis...quand tout tournera bien avec les drivers et si j'ai le temps et que je ne suis pas lassé, je me ferai plaisir avec une carte mère MicroATX = CT60 + PCI + DSP + IO (du Falcon) + slot pour PPC.

► Pourquoi développez-vous sur Atari ? Par fun, par passion ?
Les ventes de CT2, CT1, etc. sont-elles rentables ?

Certains connaissent mon parcours et j'ai commencé l'electronique numérique sur ST et la conception sur ST aussi par le biais d'articles dans ST Mag. Cela m'a permis d'appendre beaucoup en éléctronique au point d'essayer d'en vivre...avec Centek.
Pour la CT1, les ventes (330 cartes) ont permis à la boite de démarrer, de payer des salons et de la pub à 6000 FF la page dans ST Mag alors que les autres ne payaient plus rien !
Mais la CT2 a rapporté plus, malheureusement, une partie des bénéfices avaient déja été bouffés d'avance avant sa sortie trop tardive, par un prêt personnel (un PEL) que j'ai fait à Centek pour lui permettre de passer le moment difficile. Mais c'est sur la CT60 que je suis le plus 'rentable' par rapport au temps (moins important) que j'y ai passé.

► Que reste-t-il à faire avant de pouvoir acheter une CT060 ?

Pas mal de choses : finir de debugguer la logique d'accès à la carte mère, debugguer la logique SDRAM, vérifier le bon fonctionnement de l'ensemble avec le software, tests de performances pour la pub ;-), tests de montée en fréquence au-dessus de 64 MHz, tests de chauffe sur quelques 060. Les modifications du cirtuit imprimé sont faites en CAO au fur et à mesure des corrections apportées au prototype. Donc, pas de délais de ce côté là et pour la



>> Centurbo O6O

fabrication, c'est 3 bonnes semaines une fois le feu vert donné.

► Si l'on n'a pas précommandé sa CT060, pourra-t-on s'en procurer une par la suite ?
Oui et non ! Je vais attendre le dernier moment pour choisir le nombre de carte à produire : j'en ferai le nombre de commande + une ou 2 dizaines de réserve car je sais que certains vont se décider (une fois tombés sur le cul) devant la puissance ;-) Du coup il est clair que tous les retardataires ne seront pas servis !

► Votre opinion sur le monde Atari, sur sa possible évolution, son devenir, etc.
Bof, c'est un peu triste et le dernier Salon de Cologne a montré un certain j'en foutisme inquiétant de la part des développeurs... Et une certaine désorganisation que je signale depuis longtemps... Voyez pour la CT60, j'ai créé des pages développeur et j'y référence les développeurs et leur projet : rien que cela sur tout le monde TOS, ça n'existe pas et c'est bien dommage ! Le devenir c'est le PPC ou le SH-5.
(j'ai un projet là-dessus et si ça se fait, ça va réveiller du monde !).

► Apportez tout renseignement que vous jugerez utile d'apporter. Ne vous gênez pas.
Ben, pas mal de gens qui se disaient pros et me critiquaient sans arguments valables, ne sont plus là et se sont fait bien discret pour vous quitter, vous n'avez pas remarqué ?? C'est ce qui s'appelle prendre la petite porte de sortie par derrière à l'abri des regards !
Tiens que devient OXO Systems qui devait révolutionner l'Internet sur Atari ?? Alors Fabrice, t'as perdu ta langue : plus facile de faire des speachs sur des produits pas finis ou les gens dont tu es jaloux, que de faire un speach pour dire 'ON STOPPE, ON N'A PAS FINI ET ON NE TIENDRA PAS NOS ENGAGEMENTS ET ON VOUS LAISSE DANS LA MERDE AVEC DES SOFTS PAS FINIS ! Toute la différence avec moi c'est que j'ai toujours fini mes projets ! N'est ce pas messieurs de Dolmen ??! Et la CT60 SORTIRA !
Y a pas de gêne là ? ;-)

Merci par avance et bonne année en avance (interview réalisée le 28/12/01 !)
A vous aussi. Elle sera de rêve pour les utilisateurs de CT60...

Propos recueillis par RayXambeR.

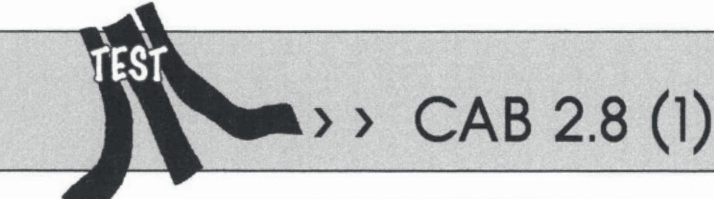
Pour précommander une CT060 une seule adresse :
Rodolphe CZUBA
4, allée du Laurier
60290 AUVILLERS

Prochain Numéro

En vrac le mois prochain :

- Chu Chu Rocket
- ZBench
- Configuration Internet sur Atari
- Calamus SL 2002 (?)
- Dossier Windframe pour MagiC

etc.



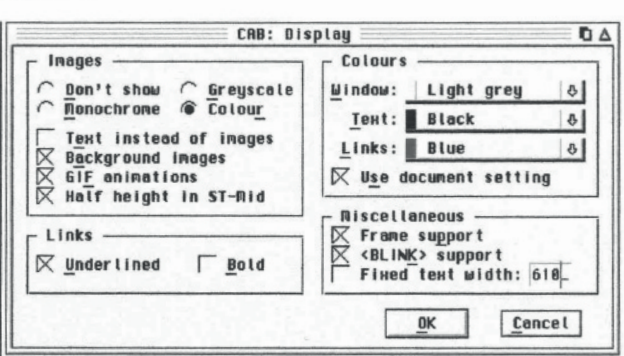
CAB 2.8 (1)

par TMI

Cab 2.8 en fait toujours plus

Cab 2.8 excelle dans tous les domaines notamment dans celui du multitâche via l'option Client internet. Il est possible d'utiliser des programmes de manière transparente sans quitter Cab et sans s'arracher les cheveux, excusez du peu.

Exemple concret si votre connexion se fait avec Sting (lui il ne chante pas il couine) et si vous utilisez Mymail pour l' E-mail et Newsie pour les News, Aicq et Airc pour chatter et Aftp pour le ftp. Pour ce faire, il suffit de paramétrer le tout dans Option/clients internet. Six choix vous sont offerts par une désignation de champs (pour meubler) et par un accès à votre sélecteur d'objets pour rechercher les clients sur le DD. Libre à vous de faire ce qu'il vous plait comme par exemple, désigner plusieurs fois Newsie pour utiliser les liens des pages Web pour



le ftp/news/e-mail par le même logiciel. Newsie ayant l'avantage de traiter ces trois formats. Si vous cliquez sur une adresse E-mail, cab lance directement l'e-mailer de votre choix en ouvrant une feuille. Idem si vous cliquez par exemple sur le site ftp://chapelie soigneusement sauvé dans votre Calepin, c'est votre programme gérant les ftp qui se lance automatiquement. Seule ombre au tableau en ce qui concerne le chat incorporé dans une page web rien ne se passe ni les news car ce genre de site utilise sûrement un protocole de redirection propriétaire (la mode du tout compris). Mais rien ne vous empêche de lancer quand vous le voulez l'irc ou le icq en pleine navigation en passant par l'option fichiers/clients internet.

Sur le Web parfois il est nécessaire de stocker des choses par un clic sur le bouton droit et aussi pourquoi pas avec bouton gauche d'envoyer l'url dans le calepin ou dans le presse-papier, de sauver la page html, de voir la source de cette page ou d'ouvrir une nouvelle fenêtre. Les possibilités sont grandes et passent aussi par la gestion des pages affichées. Si parfois en revenant en arrière Cab vous replace sur le

par TMI

>> CAB 2.8 (2)

moteur de recherche plutôt que sur le lien , mieux vaut passer par le bouton de droite en plaçant le curseur sur une zone neutre. La liste des URLs précédentes s'affiche. Le bouton Stop est très souvent utilisé pour interrompre l'affichage en cours de route. Par exemple si vous allez sur un site d'infos, une fois le texte affiché, ça ne sert à rien de laisser le chargement continuer, ce qui est important c'est le texte, car parfois certains sites sont bourrés de photos au chargement interminable. Bon un petit truc si c'est trop long sur certains sites, désactivez 'image de fond' dans option/affichage de toute façon c'est pas le plus. A propos de vitesse le TT est une vrai bombe pour la navigation. Bien configuré avec Nvdi/Magic/Cab c'est le trio gagnant.
Après un essai en monotâche, sous TOS avec un Falcon, l'utilisation d'un système multitâche n'est pas obligatoire lors du lancement d'un client, Cab disparaît et laisse la place. En retour, Cab revient automatiquement. Bien pensé ! Et si tout ça ne vous a pas encore séduit il reste les modules qui sont au nombre de six pour cataloguer les images, pour faire de la sténographie 'message planqué dans une page html' comme les auteurs des attentats faisaient pour communiquer caché derrière des images. Un autre module permet de filtrer des formats d'images pub en plaçant à la place des pubs un beau 'Censured'. Génial ce truc. Sans parler du cache... mais pour ça, débrouillez-vous tout seul on ne va pas tout vous dire non plus.
Soit dit en passant, libre à vous de choisir votre navigateur, l'important est de bien décrire les petits plus qui fond d'un programme quelque chose d'incontournable et il faut bien admettre que Cab est plein d'atouts. Bien sûr le Javascript n'est pas au rendez-vous et si Cab 3 sortait un jour, mon petit doigt me dit que ce sera une révolution. A moins qu'un certain Draconis vienne montrer sa force avec son pack internet en pleine évolution. Et il n'est pas improbable qu'un pack francisé voit le jour...

Prochain AtTOS :

- Petit dossier sur les différentes configurations Internet sur Atari.
- Mettez en tour votre ordinateur
- Tests à foison (dont Calamus SL2002 peut-être ?)
- si la place le permet la réactualisation consoles prévues sur les 2600 et 7800.

et vos articles si vous pensez à en envoyer !



par RayXambeR, en toute liberté

>> Liberty 1.01

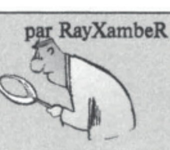


> Editeur : *Invers*
> Type : *clipboard sauvegardable*
> Date : *2000*
> Màj possible ? *oui*
> Machines : *toutes*

Voici un petit module, tout simple mais tellement efficace qu'il est d'intérêt public d'espérer le voir implanté en standard dans Calamus. Vous connaissez tous le célèbre presse-papiers interne à Calamus, n'est-ce pas ? Très utile pour avoir une (quasi) infinité de copier-coller mais pas toujours très pratique puisque l'on aimerait pouvoir sauvegarder ce presse-papier. Les éditeurs de publications types revues, fanzines, rapport, etc. pour lesquels une maquette est nécessaire pousseront un grand ouf de soulagement car Liberty permet de sauvegarder l'ensemble du presse-papiers dans un fichier, chargeable ultérieurement et modifiable à volonté. Il devient facile de se créer des bibliothèques d'éléments, d'icônes, ... Si son prix est plutôt élevé (plus de 500F pour une seule fonction), les professionnels ne se poseront même pas la question tant il leur fera gagner du temps.
Au niveau icône, pas de grande différence si ce n'est un "L" placé par dessus l'icône habituel du presse-papier.
Un bémol cependant, mais cela est peut-être dû aux machines de test (Hadès et Mac), puisqu'il semble y avoir des conflits de palette. De ce fait certains éléments sauvegardés ne seront pas rechargés plus tard avec la même apparence. Plutôt génant, ce bug semble provenir d'incompatibilités avec le vieillissant moteur vectoriel de Calamus. Un version 1.01 de Liberty améliore déjà ce problème mais ne le résoud pas totalement. A vrai dire, il sera plus judicieux d'attendre une prochaine version de Calamus entraînant une refonte totale du moteur vectoriel, ce qui ne semble pas prévu pour la SL 2002. Celle-ci ayant axé ses efforts sur d'autres points comme la gestion des calques à la Photoshop.

En tous cas, Liberty est un module qui deviendra vite indispensable.
Attention cependant à la taille de vos presse-papiers sauvegardés qui peuvent vite atteindre des sommets de Mo...

http://www.calamus.net



par RayXambeR

>> INFORMATIONS



TARIFS

11 *euros les 4 numéros*

3 *euros pour essayer un numéro*

(Les frais de port sont compris)

Périodicité de publication : trimestrielle tendance aléatoire !

CONTACTS

Pour nous contacter personnellement ou pour nous envoyer une petite annonce, un seul email : rayxamber@acbm.com

Pour les P.A., prenez bien soin, de mettre (P.A.) avant l'objet de votre message. Merci.

La rédaction donne les produits suivants (il y a juste à prendre en charge les frais de port) :

- notices française et anglaise de l'imprimante laser SLM804

- bouquins sur le GFA Basic ("programmation en GFA Basic 3.0 et GFA Basic 3.0) édités par Micro-Application.

- Classeur complet de Multipage ST (Rédacteur + Timeworks Publisher).

Avis aux intéressés !



AtTOS c'est aussi depuis près de quatre ans, le fanzine REVIVAL, 100% jeu video alternatif. Les consoles y ont la part belle mais ce n'est pas tout ! Les nouveautés pleuvent aussi sur la plupart des autres machines (de la Vectrex à la Nec en passant par la NeoGeo, etc.). C'est aussi l'occasion d'enrichir votre culture grâce à des historiques, des dossiers, etc.

Prix : 4 euros le n° de 48 pages ou 15 euros les 4.

Hors série :



NEC : La Totale!

NEC : La Totale !

TOUT sur les consoles Nec (PcEngine, SupergraphX et Pc-FX)

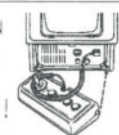
16euros port compris !



Toutes les astuces Jaguar recensées dans ce recueil

4 euros port compris

A venir, un nouveau Hors série 100% Vectrex ! Ne le manquez pas !





>> Astuces (1)

Légende :

* = A télécharger sur le ftp://chapelie.rma. ac.be/atari/

Copie d'écran laser atari

Le plus simple est de placer Sdump dans le dossier auto de votre partition de boot, celui fourni sur les disquettes Atari , la copie d'écran se fait tout simplement par Alt+Help, utilisable par tout les utilitaires et peut–être les jeux à essayer pour ces dernier.
Copie d'écran en fichiers
Cette fois ci il faut placer Imagecopy 4 en ACC (en racine de c:\) Pour que la fonction soit active il n'est pas nécessaire de lancer IC4. Il suffit d'effectuer la même combinaison de touches Alt+Help et de tirer une boite élastique sur la zone à sauvegarder, le bouton de droite réclame un nom de fichiers .TIF. Ce fichier est sauvegardé sur le disque dur. Attention, lancer Sdump et IC4 en même temps donne la main à Sdump.

Clavier fantôme Sous Magic

Il existe un autre clavier que celui présenté sous vos yeux. Pour y accéder faites la combinaison de touches suivante: Alt+Capslock puis Shift puis par exemple (z) donne le ê que vous recherchez, pour sortir Alt+Capslock.

Magic et les Icônes

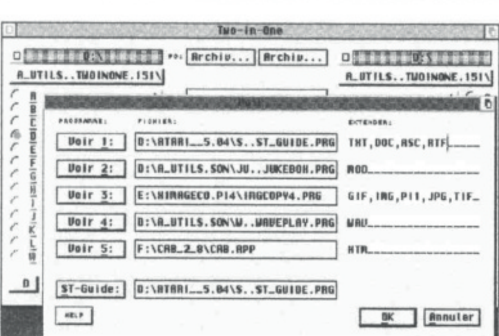


Une manipulation très simple sous Magic 4 consiste à placer plusieurs fichiers d'icônes (format.RSC) dans le dossier gemsys/gemdesk/rsc/ et lors d'une attribution par le bureau, la liste des icônes les affichera les uns à la suite des autres sur la même feuille. Habituellement il faut plutôt user du copier/coller sous TOS par l'intermédiare d'un logiciel pour enrichir de deskicon.rsc du bureau d'origine.

Cd rom plus graveur

Pour utiliser 2 lecteurs de CDrom ou CDrom + graveur il vous faut la syntaxe suivante dans votre fichiers Config.sys du dossier Auto : (exemple avec le driver Spin et deux lecteurs sur 5 et 6 scsi)
De 1 à 8 (prise acsi/dma) et de 9 à 15 (prise scsi) pour le TT
*bos,c:\spin\spin_sd.bos, A:14, B:13
*dos,c:\spin\iso9660f, O:A, P:B
le 14 étant la position 6 scsi et le 13 la 5 scsi, O reprend la valeur de A et P celle de B (cela correspond aux identificateurs placés sur le bureau).

>> Astuces (2)



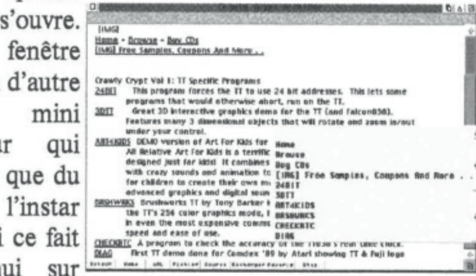
► Two in one clef

Voici la clef d'enregistrement pour Two in one 1.11 ce fameux soft et son interface à la Kobold pour tout décompacter Zip/Lha/Zoo/ etc..puis copier/effacer visionner les Txt avant la décompression pour savoir se qui est caché sous un Zip, voir les images aussi etc..Bref l'indispenssable et tout ça par de simples clics de souris , cette clef est légale car placée sur le site de l'auteur et difusée par Stmag No 122 page 10.

► Newsie et le lien Web

Dans Newsie 0.96 il est possible d'accéder directement au Web par l'option Special/Ouvrir Url seulement en connexion, il suffit de taper l'adresse écrite dans un message, à la main puis de faire Ok pour qu'une fenêtre s'ouvre. Cette fenêtre n'est rien d'autre qu'un mini navigateur qui n'affiche que du texte à l'instar de ce qui ce fait aujourd'hui sur les portables. Ce texte est accompagné de liens à cliquer avec l'appui sur la touche Shift pour être envoyés directement dans Cab (qui doit être préalablement ouvert sous votre bureau multitâche). Il est possible d'afficher tous les liens disponibles en cliquant à côté dans une zone neutre. A ce moment, un menu pop-up s'ouvre. Simple, non ?

Newsie + accents iso-8859- Suite à une recherche de plusieurs mois nous pouvons vous affirmer que la méthode de Mr Serge Lavayssière concernant la configuration du fichier Assign.sys puis du visualiseur/éditeur Qed



Astuces (3)

est efficace. Seul élément à bien respecter, la taille du fichier ISO_QED.KRZ doit être de 987 Ko. Oui mais pourquoi plusieurs mois et bien seulement parce que, persuadé d'avoir raison, je n'avais pas vérifié la taille du fameux fichier fourni avec Qed et qui bien entendu est mauvais. Pour obtenir le kit de configuration avec la fonte Charcoal et le bon .Krz une seule adresse : http://serge.lavayssiere.free.fr/atari/download/newsie.zip

Mémoire dupée

Et oui si votre 520 Ste ou 1040 Ste est gonflé en mémoire certains jeux n'apprécient pas du tout. Un seul remède un petit PRG placé dans le dossier Auto d'une disquette formatée 720 K. Insérer cette disquette, allumer et retirer cette dernière vite fait pour y loger le jeux récalcitrant et le tour est joué. Ce PRG existe en deux versions 512 et 1024 pour faire croire à votre machine qu'elle n'est pas gonflée. Et si c'était aussi simple avec les femmes !

Magic et Sam



Si vous avez des soucis avec Sam qui permet de configurer le clavier avec des sons .Wav, genre les sons ralenti par exemple et bien une simple pression sur la touche . (point du pavé+entrée) , permet de retrouver des sons normaux sous Magic. Pourquoi ? Très bonne question qui reste sans réponse...

Magic et ranger l'écran

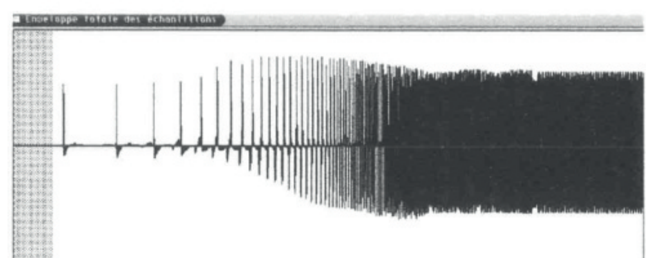
✓ MAGXDESK
MAGXDESK -> masquer
Autres -> masquer
Réafficher tout
Ranger l'écran
Lancer programme...
16468 kBytes libres

Pour le côté pratique sous Magic 4 il est possible d'utiliser l'option ranger l'écran avec la conbinaison de touche suivante:
Ctrl+Alt+ClrHome utile quand le lancement de certains Prg provoque parfois la zizanie dans l'affichage.

Suite au prochain numéro avec d'âutres astuces. N'hésitez pas à nous en envoyer !

par RayXambeR, digitaliseuR !

>> Sondigit



Sondigit est un logiciel dont le développement a commencé il y a bien longtemps. Mais contrairement à beaucoupde programmes, il est encore en activité. Malgré une interface austère (mais avec une bonne windframe ça va beaucoup mieux !), il saura vous satisfaire en terme d'enregistrement audio et retouche d'échantillons sonores. La première remarque est son parfait fonctionnement sous MagiCMac (il faut avoir installé magxsound préalablement, mais vous l'avez sans doute déjà fait avec Aniplayer du même auteur). En terme de fonctions recensons un vumètre, la possibilité ou non de faire du direct to disk, un analyseur de spectre (pour DSP uniquement donc pas pour le mac :(.

Deux fenêtres sont présentes à l'écran. Une pour "enveloppe totale" et l'autre pour visualiser une sorte d'animation sonore (onde) lors de la lecture de l'échantillon. A cet échantillon il sera possible de lui ajouter un crescendo, un decrescendo, de lui insérer un silence, un écho qui plus est paramétrable, des filtres (à condition d'avoir le DSP qui va bien, donc un Falcon !), de lui augmenter le volume initial, etc. Bref, le tableau est on ne peut plus complet. On peut bien entendu sélectionner tout ou partie d'un échantillon avec la souris, le couper, le coller, le dupliquer, l'effacer, le déplacer, etc.

Les formats de fichiers gérés sont nombreux avec les universels wav et aiff mais aussi les formats falconesque comme avr, dvs ou encore sample universel (spl, smp, etc.).

D'autres petits plus sont à recenser. Si vous en êtes encore à un système monotâche type TOS (et si cela vous convient, pourquoi en changer ?), vous serez ravis de la possibilité de formater une disquette depuis le logiciel ou bien encore de créer un nouveau dossier.

Voici un très bon logiciel signé Didier Mequignon qui devient en quelque sorte la référence audio et video sur Atari. Il ne lui reste plus qu'à nous sortir l'équivalent d'un Cubase mais qui aurait la bonne idée de fonctionner sur tout Atari (clones et même mac) sans se limiter au seul Falcon.

http://perso.wanadoo.fr/didierm/



>> Help !

par RayXambeR

Cette rubrique est destinée à exposer vos problèmes rencontrés et qui n'ont pas forcément été résolu sur le groupe de discussion fr.comp.sys.atari.

CD Recorder 2.34

Possédant cette version, sur disquette, et un graveur Yamaha CDRW 4260t dans une tour scsi2 externe connectée à mon Falcon, impossible de graver le moindre fichier audio ! Un abonné (j'ai oublié le nom. Désolé) m'a dit qu'il fallait mettre à jour le Bios du graveur. Quelle procédure suivre ?

Module GDPS

Ayant un scanner Umax 1220S, le driver ScanX Pro et Calamus accompagné de son module GDPS, nous ne sommes jamais arrivés à scanner une photo directement sous Calamus, ni sous Photoline d'ailleurs. Calamus possède un module GDPS qui, théoriquement, permet l'acquisition depuis un scanner directement dans un cadre bitmap. Que faut-il faire ? Cela n'est pas faute d'avoir placé dans le dossier Auto le fichier gdpsinit.prg et charger le module gdps dans Calamus.

MagiCMac une bonne plante ?

* Sous MagiCMac et MacOS 9.1, Calamus SL 2000 plante parfois sans crier gare. L'écran se bloque et impossible de forcer à quitter MagiCMac. Seule solution : redémarrer.
La faute à Magic, MacOS ou Calamus ? Ou les trois en même temps ;)
Cela s'est grandement amélioré depuis que Norton Utilities est désactivé (car cela bloque parfois les applications en cours) et qu'aucun logiciel Mac n'est chargé en même temps que MagicMac. Bien qu'ayant 128Mo cela semble un peu juste pour traiter des pages importantes (supérieure à 25Mo comme les couvertures des fanzines) et imprimer (car la stylus photo semble nécessiter énormément de mémoire pour imprimer).

Texte rechargé texto ?

* Certains textes au format txt atari, une fois importés dans Calamus, voient disparaître les apostrophes (ça m'est arrivé pour les articles de TMI). Une idée pour s'en sortir ?
solution proposée par la rédaction : charger le dit fichier sous Papyrus avec la police Times (et non Times New Roman), des caractères bizarres apparaîtront à la place des apostrophes (pourquoi ?). Copier ce caractère bizarre, faire un "rechercher remplacer". Coller le caractère pour la rubrique chercher (Papyrus cherchera tous les caractères identiques dans le texte) et mettre l'apostrophe dans le champ "remplacer". Et le tour est joué. Sauvegardez ensuite le fichier et lors de l'importation dans Calamus, plus de soucis. Aucune explication rationnelle mais ça semble fonctionner !

Calamus perd le Contrôle

Aussi, Calamus SL permet en appuyant sur Control avant de sélectionner importer de passer outre la sélection de driver image par exemple. Mais dans le cas de certains drivers comme le img ou le gif, l'image sélectionnée refuse de se charger. Et si l'on s sélectionne manuellement la driver cela marche au poil. Bizarre, non ?

Une imprimante qui refuse d'imprimer en noir alors qu'elle a une cartouche noire pleine, ne cherchez plus. Epson l'a inventée. La relativement récente Stylus Photo 870 (la nôtre quoi !) permet de choisir si l'on veut imprimer en couleur ou avec la seule cartouche noire. Mais si votre cartouche couleur est vide, même en sélectionnant l'option pour n'utiliser que la cartouche noire, vous ne pourrez rien imprimer ! Fabuleux que ce monde de progrès n'est-il pas ? Quelqu'un sait si l'on peut passer outre cette limitation ?



par RayXambeR

> > REQUETES

Cette rubrique a pour but de faire apparaître les voeux des utilisateurs. En effet, sur Atari comme sur les autres plate-formes, on recense parfois plusieurs logiciels d'un même type (même si cela tend à diminuer avec la réduction en taille du marché Atari) alors que dans certains domaines, il n'y en a pas ou plus. De même, certains logiciels sont excellents mais on peut déplorer l'absence de telle ou telle fonction.
Partons du principe que les utilisateurs demandant cela ne sont pas forcément des programmeurs avertis (loin de là en ce qui nous concerne) et que donc il se peut qu'il y ait soit déjà une réponse aux problèmes, soit que c'est pour ainsi dire irréalisable.

Gemgraph est superbe mais on peut déplorer l'absence de passerelle avec des logiciels tels que Papyrus et Calamus. Il serait bon, à l'instar de la suite Office, de pouvoir actualiser un graphique sous Papyrus en changeant certaines valeurs dans les tableaux sous Gemgraph. Peut-être avec le protocole Olga ? De même, il pourrait être appréciable qu'en créant un tableau sous Papyrus, celui-ci soit pris en compte pour créer un graphique sous Gemgraph. Pour Calamus, cela passera peut-être par la création d'un module externe.

Papyrus est l'un des meilleurs traitement de texte au monde mais il lui manque aussi des fonctions indispensables. Comme un **éditeur d'équation scientifiques**. Pour le moment, il faut se résoudre soit à bidouiller, soit à importer les formules depuis un logiciel tel que Formula sous forme d'image bitmap. Ceci est fastidieux et peu précis. Jusqu'à une certaine époque Le Rédacteur IV proposait un intégré avec l'éditeur d'équation Sigma mais depuis plus rien. Un logiciel comme Papyrus se doit d'avoir un éditeur d'équations digne de ce nom (si possible gérant au mieux la proportionnalité de certains symboles comme les vecteurs, les intégrales, ...). Ce genre d'éditeur fait aussi défaut à un logiciel comme Calamus.

Calamus est un des tous meilleurs logiciels de P.A.O. mais la création aisée de tableaux lui fait cruellement défaut. Même chose, une sorte de mini-éditeur de dessin technique pourrait être un atout. Couplé avec le module Liberty, on pourrait se créer facilement des bibliothèques de dessins (vis, roulement, etc.).
Dans le même ordre d'idées, il lui manque aussi la possibilité d'importer facilement des fichiers au format dxf par exemple. Aussi :
- Non existence d'un caractère spécial reprenant le nom du fichier en cours. Il manque aussi un caractère spécial pour mettre la date avec le jour et le mois en toutes lettres, et pas seulement en chiffres.
- Impossibilité (hormis par l'achat d'un module externe) d'empêcher la conversion automatique des images au format cmyk. Ainsi une photo jpeg 300 dpi d'environ 300 ko se retrouve à plus de 4Mo sous Calamus ! Ce qui fait que l'on peut très rapidement être saturé. Pour les petites configurations c'est assez dommageable. Emmanuel Curis nous donne quelques explications comme quoi aucun module n'empêche la conversion au format CJMN. Par contre, un module est

par RayXambeR

> > REQUETES

fourni avec Calamus et permet de compresser les images dans un document (en RLE), ainsi on gagne déjà beaucoup de place.

Si, dans le temps, un logiciel comme Overlay2 pouvait rendre de bons services (c'est d'ailleurs ce logiciel qui se cache derrière l'encyclopédie sur les dinosaures de Bruno Begni), il n'est plus développé depuis longtemps et il n'existe plus sur Atari de logiciel permettant de faire des slideshow, des CD multimedia, des exposés. Les PC et Mac ont Powerpoint (même s'il n'est pas fameux) et l'Atari est dépourvu de logiciels de ce type. Feu Parx avait semble-t-il prévu un logiciel baptisé Voila. Depuis plus rien. Il n'y a plus aucun **logiciel de PréAO** ! A croire que personne n'aurait l'utilité d'un tel logiciel !

Pour ceux qui travaillent sur autre chose qu'une machine estampillée Atari et qui gèrent sans problème une **souris à molette**, il serait intéressant de prévoir la gestion de ce type de périphérique. Car MagiCMac ne semble pas gérer cela ni même les logiciels comme Papyrus, Calamus et la navigateurs web pour qui ce gadget est initialement prévu.

Dans le même ordre d'idée, comme les périphériques USB existenet à la pelle, il serait bon de prévoir des logiciels gérant les webcam sous MagiCMac par exemple. Car cela permettrait de trouver un intérêt plus important aux logiciels de montage video disponibles sur notre environnement (Funmedia toujours suivi et Moutain désormais arrêté mais gratuit).

Logiciel de musique

Avec l'exemple Jean-Jacques Goldman, on voit que nos Atari ont la vie dure dans les studios de musique professionnels. Il est donc dommage qu'il n'y ait aucun logiciel de ce type qui soit suivi à l'heure actuelle. Pourquoi les forces vives de quelques programmeurs actifs ne se regrouperaient-elles pas pour aboutir à un logiciel de type Cubase ? Car à une époque, avec Soudpool, Softjee, etc. les logiciels audio arrivaient à la pelle. Maintenant c'est vache maigre !
La musique étant l'un des rares domaines où les Atari ont été utilisés professionnellement, il serait dommage d'abandonner totalement ce "bastion" (qui n'en est plus un malheureusement, Mac et PC étant passés par là.)

Problèmes déjà solutionnés :

Logiciels de capture d'écran : Image Copy, JML Snap et Photoline fonctionannt sous MagiC (voir dans rubriques Astuces). Merci à nos lecteurs pour leurs précisions.

Si vous avez des requêtes à formuler : voie postale ou par mail rayxamber@acbm.com

Aniplayer/MagiCMac

Précisions sur le fonctionnement de aniplayer sous MagiCMac. Si vous lisez un mp3 sous MagiCMac et que vous basculez sous MacOS, la lecture du mp3 est gelée un peu comme si le fichier sautait. Ceci est logique car MacOS (avant le X) n'était qu'un multitâche coopératif et non préemptif comme peut l'être MagiC. Aussi Aniplayer lit les fichiers DivX mais uniquement ceux qui sont OpenDivX (comme le fait Linux aussi) et pas la V4 donc.

par RayXambeR

Boing Attack 14

La publication de l'association Triple A s'épaissit. Le nombre de pages passe à 32. De ce fait, l'adhésion se voit augmenter d'environ 10F pour passer désormais à 20 euros. La couverture est, c'est notre avis, la plus jolie qu'ils aient fait dans la mesure où elle n'apparaît pas pixelisée. La mise en page a trouvé aussi son rythme de croisière (à croire que cela a lieu avec les numéro 14, cf le Revival 14 ;). Le contenu est riche avec notamment un compte-rendu de l'Alchimie 2001, un rétro sur les shoot'em up dispo sur Amiga, des rubriques pratiques, des news, etc. Juste comme ça (mais ce n'est pas bien grave) il faudrait en rubrique adresse mettre l'adresse complète de Revival (le nom et le prénom du rédac' chef quoi !) ainsi qu'actualiser l'email mentionné qui désormais est rayxamber@acbm.com, histoire que les personnes désireuses de s'abonner reçoivent une réponse. Merci d'avance :)
Longue vie à Triple A et rendez-vous pris pour la prochaine Alchimie, sauf si on tourne la carte et n'utilisons plus que Windows ;)

AVosMac

Toujours aussi indispensable. Pour 3 euros, les débutants comme les utilisateurs confirmés apprendront plein de choses. Que ce soit des astuces qui simplifient la vie ou bien l'existence de logiciels plus que sympathiques tels Ragtime qui avait fait les beaux jours des premiers utilisateurs mac et qui semble en remontrer à une "célèbre" suite bureautique... Très peu de publicité et cette (quasi) indépendance est retranscrite ne serait-ce que parce que les journalistes ne semblent pas toujours se satisfaire de le politique d'Apple (tarifs élevés, etc.). Et puis la rédaction reste ouverte à tout article ayant rapport avec le mac comme un rapide survol de logiciels tels MagiC, Calamus qui bien qu'à l'origine non destinés au Macintosh tournent à merveille sur les machines de la marque à la pomme. Belle preuve d'éclectisme.

Virus Info et Cie

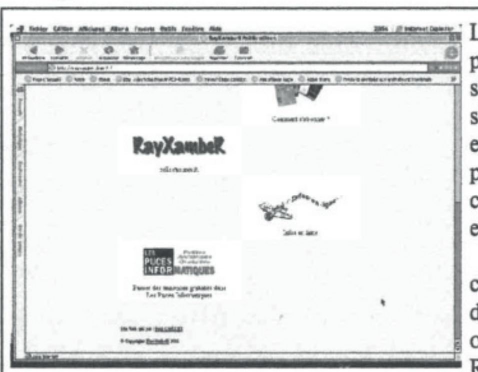
Le Virus revient. Quelle joie (et quel soulagement !). Même s'il est amoindri en quantité, les articles qu'il contient devrait rester sans équivalent. Finalement, toutes les publications ACBM sont au complet désormais. Pocket et Puces Infos sortent le plus régulièrement possible et de temps en temps on peut se délecter d'un Pirates (que d'autres maisons d'édition ont tout simplement plagié sans aucun scrupule) ou d'un Virus. Les reproches habituels pourront être formulés comme se contenter de parler de tout ce qui tourne autour du PC. Mais notre petit doigt nous dit qu'une publication alternative devrait finir par arriver. En tous cas on y croit très fort et on aura tout fait pour mener à bien ce projet ambitieux !





>> Site web & En Bref : le retour !

par RayXambeR





Le site tourne à plein régime. Il s'enrichit et s'améliore de jour en jour. Il vous permet de consulter des infos en ligne, de prendre connaissance de la disponibilité de tel ou tel numéro de Revival et de AtTOS, de connaître à l'avance une partie du sommaire des prochains numéros, de consulter les listes d'échange/recherche de la rédaction, de passer une petite annonce par le biais des Puces Informatiques, de commander des numéros de nos publications, etc.

Toute proposition de votre part est la bienvenue. Les ajouts futurs seont un index des tests effectués dans Revival.

Le site est l'oeuvre de RayXambeR (le contenu) et de Paul Caillet (le contenant !). Remerciements à Paul Caillet.



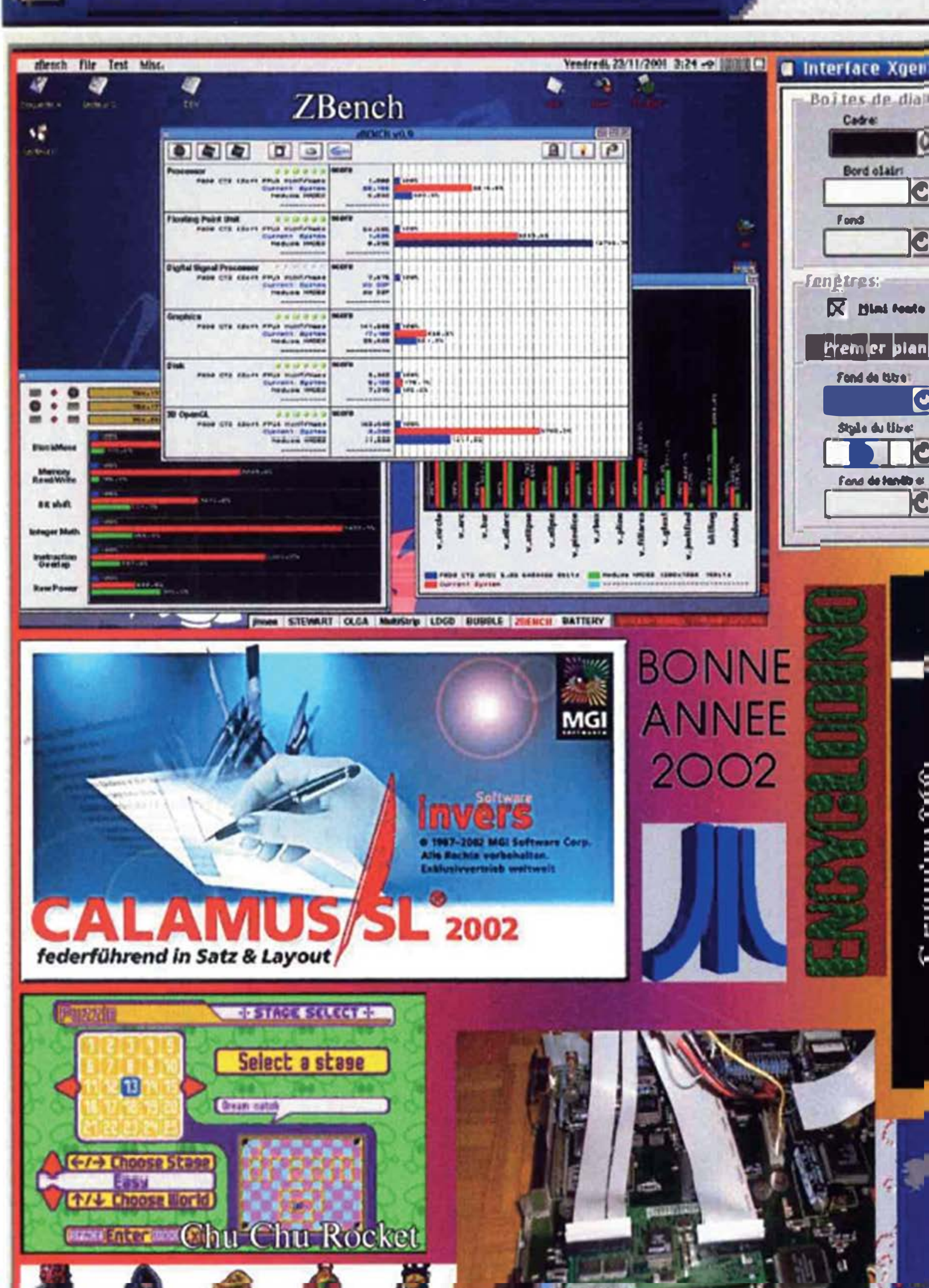
Revival existe depuis plus de 4 ans et traite de toute l'actualité des consoles de jeu video alternatives. De la VCS2600 à la Dreamcast en passant par NeoGeo, Nec PcEngine, Jaguar, Lynx, Master System, Megadrive, Super Nintendo, Virtual Boy, Vectrex, etc

De plus, régulièrement des historiques, des dossiers, de l'insolite, viennent compléter le tableau très chargé de news et de tests. Au total 48 pages pour un format identique à AtTOS.

Prix : 4 euros par numéro ou 15 euros les 4 numéros par abonnement.

Pour commander utilisez les coordonnées mentionnées dans le présent numéro de AtTOS ou allez sur notre site web, remplir un formulaire d'abonnement et envoyer votre règlement par chèque à notre adresse.

Il s'agit du premier numéro Hors Série. Déjà disponible.


ZBench
Interface Xgen
Cadre
Bord clair
Fond
Fenêtres:
Premier plan
Fond de titre
Style du titre
BONNE
ANNEE
2002
ENCYCLODINO
MGI
Software
invers
© 1987-2002 MGI Software Corp.
Alle Rechte vorbehalten.
Exklusivvertrieb weltweit
CALAMUS SL 2002
federführend in Satz & Layout
STAGE SELECT
Select a stage
Choose Stage
Easy
Choose World
Enter
Chu Chu Rocket